

DONJONS & DRAGONS®

Une aventure pour les règles de base

Le Manoir de l'Alchimiste

par Arkhan

Pour 3 à 5 joueurs de Niveau 2 à 3



Une mission de tout repos : apporter une boîte scellée à l'Alchimiste de Valbourg.
Mais c'est un repos qui risque bien d'être éternel...

UN MOT AU MD ET AUX JOUEURS

Bien que ce module soit destiné aux débutants, et qu'il s'agisse d'un module indépendant, il est possible de l'utiliser pour des Niveaux plus élevés (jusqu'au 9 par exemple) et de l'intégrer dans une campagne. En effet, rien n'empêche le MD d'augmenter de façon significative les Dés de Vie des Monstres peuplant le Manoir pour corser la difficulté face à des joueurs aguerris ; d'autre part, la fin de l'aventure ouvre sur une possibilité d'utiliser un des deux PNJ puissants présents dans ce module, selon le choix final laissé aux PJ.

RESUME DE L'AVENTURE RESERVE AU MD

L'aventure débute avec les PJ déambulant dans les rues de Valbourg, ou de toute autre ville de votre création. Ils sont là pour dépenser un peu d'argent, se réapprovisionner, acheter des objets, des armes, de l'équipement. Une fois les achats effectués, les PJ sont abordés dans une rue déserte par un inconnu encapuchonné qui les convainc avec une belle somme d'argent d'accepter un "petit service" : apporter une boîte à un Alchimiste dont le Manoir est situé à la sortie de la ville. Quelques secondes plus tard ce PNJ est tué sous les yeux des PJ. S'en suit une course-poursuite contre les assassins dans les rues de Valbourg, dans ce quartier étrangement désert. Les PJ iront tout de même jusqu'au Manoir porter le coffret mais c'est une bâtisse abandonnée qui les attend. Au fur et à mesure de leur exploration dans ce qui est un "Donjon" classique, ils glaneront des informations leur permettant de découvrir la vérité sur l'Alchimiste : deux personnages sont en train de se livrer depuis peu une lutte sans merci pour le contrôle du Manoir et de ses environs. Et ce seront finalement les PJ qui, en éliminant l'un ou l'autre des adversaires, décideront des événements futurs. IMPORTANT : si un PJ meurt, dites-lui de rester jusqu'à la fin de l'aventure, une surprise l'attend. Ne lui en dites pas plus.

Chapitre I - Assassinat en pleine rue

A - La taverne

Il s'agit d'une introduction en douceur, laissez les joueurs vagabonder et découvrir des boutiques, laissez-les acheter ce qu'ils souhaitent dans la mesure de leurs moyens.

Le soir venu, ils ont faim et soif et passent devant une taverne accueillante . En buvant un verre et en mangeant, ils entendent quelques conversations anodines, sauf une , celle de des mercenaires et de marchands assis à une table voisine qui attire leur attention. Ils peuvent ainsi dénicher un de ces trois renseignements (1D6)

- 1 - 2 : un quartier au nord de la ville qui commence à avoir mauvaise réputation, il y a des meurtres et des disparitions depuis peu.
- 3 - 5 : de nouveaux commerces ouvrent dans le quartier Nord, les PJ pourraient y trouver des articles intéressants

6 : un ivrogne affirme haut dans la taverne avoir vu un Ours-Hibou dans le quartier Nord de la ville ; tout le monde rit de lui, sauf un personnage au manteau gris qui sort précipitamment de la taverne après avoir laissé tomber un papier au pied d'un PJ.

Quelle que soit la rumeur (toutes vraies) entendue dans la taverne, l'incident "un personnage au manteau gris qui précipitamment de la taverne après avoir laissé tomber un papier au pied d'un PJ" arrive obligatoirement. Sur le papier il est écrit : "Suivez-moi". Une fois un PJ (ou plus) dehors, le mystérieux messenger se laisse suivre sans les aborder franchement. Il se dirige vers le nord, il n'a pas l'air du tout menaçant, plutôt suppliant ou affolé.

B - Course-poursuite

Parvenu à une rue déserte, le personnage s'arrête et se tourne enfin vers les PJ. Il porte un coffret d'acajou fermé par un petit cadenas, et s'approche.

- *"Dites, vous voulez pas m'rendre service ? paske je la sens pas mon histoire. On m'a dit de porter ça au Manoir, en haut sur la colline, à la sortie de la ville, mais j'voulions point paske des comme moi qui vivent au jour le jour et qui ne reviennent pas des quartiers nord, paraît que ça arrive de puss en puss... moi, j'dis ça j'ai tous mes potes, hein, je sais pas si c'est vrai au fond... ptête des racontards... mais allez : j'vous donne l'argent qu'on m'a avancé pour la course [comptez 100 PO par PJ] à vous partager si vous vous chargez de ma commission... quek vous en dites ?"*

L'homme a vraiment l'air d'avoir peur et aux questions des PJ répond que lui ne sait pas se battre, qu'il est un mendiant un peu débrouillard mais qu'il a peur de s'aventurer le soir là où les rumeurs vont bon train. Quoi qu'il en soit, il tend aux PJ un sac rempli d'or, la somme convenue, en affirmant ne garder qu'une part équivalente sur lui pour la peine.

Une fois le coffret aux mains des PJ, l'homme leur explique la route pour aller vers le Manoir, et les quitte.

Il n'a pas marché 10 mètres que deux carreaux d'arbalète se fichent dans son dos !

Les PJ voient alors dans une rue adjacente deux formes humaines qui s'enfuient.

S'ils veulent les suivre, le premier PJ qui en a le réflexe doit réussir un jet sous son score de Dextérité, le second à réagir un jet avec un malus de +1 au dé, le deuxième à partir un +2 et ainsi de suite. Ceux qui réussissent leurs jets rattrapent les tueurs, deux Voleurs de Niveau 3, qui n'ont pas le temps de recharger leurs arbalètes et se battent avec des dagues.

VOLEUR 1 (Dé de vie 3D4, 9 PV, Dégâts 1D4, CA 9, Brav 12)

VOLEUR 2 (Dé de vie 3D4, 11 PV, Dégâts 1D4 +2 Bonus DEX, CA 7, Brav 12)

Dans leurs vêtements, un papier où il est écrit "Argousth". On peut récupérer leurs dagues, mais leurs arbalètes sont inutilisables : elles ont un cran de sûreté sophistiqué. Pour débloquer le système, un Voleur devra effectuer un jet de "Désamorcer les pièges". S'il y parvient, il comprend le mécanisme d'une des arbalètes (chacune a un mécanisme différent) et peut désormais l'utiliser, et lui seul (il peut tenter un second jet pour l'autre

arme mais n'a droit qu'à un seul essai par arbalète). Chaque assassin avait un petit carquois avec 3 carreaux. Les arbalètes sont d'une telle qualité qu'elles offrent un +1 pour Toucher, mais ne sont pas magiques. On peut aussi récupérer les deux carreaux sur le cadavre du messenger. Enfin, celui-ci a sur lui les 100 po. qu'ils se réservait. Quand à la boîte en acajou, impossible de l'ouvrir quel que soit le moyen employé, et impossible également de la détruire.

C- En route...

Si les PJ n'ont pas rattrapé les tueurs, ou s'ils n'ont pas voulu prendre le risque de les poursuivre, ils n'ont plus qu'à suivre les indications de la pauvre victime et partir à la tombée de la nuit vers le Manoir. Le mot à trouver sur les Voleurs n'est pas essentiel à la réussite de leur mission, il servira seulement à leur faciliter la tâche, mais ils peuvent s'en passer.

Si les PJ décident de patienter jusqu'au lendemain, en prenant le temps de réfléchir ou de revenir à la taverne par exemple, ou qu'ils veulent retourner vers le centre-ville prévenir les autorités, laissez-les faire et lisez-leur ceci :

“Voici une bonne demi-heure que vous avancez dans les rues de la ville. La nuit est tombée, on n'y voit plus très bien, et vous vous sentez perdus : impossible de revenir vers la taverne ! De plus, cela fait deux fois que vous passez devant la même maison aux portes blanches, et cette fois quelqu'un ouvre : trois Soldats en uniforme qui vous demandent ce que vous faites à rôder devant la maison de leur patron...”

Quelles que soient les explications des PJ, les gardes ne leurs veulent pas de mal, ils font leur travail de vigile auprès d'un très riche marchand, évitez de lancer un affrontement. Rapidement, le maître des lieux sort et leur demande poliment ce qu'il se passe. Il conseillera aux PJ de revenir sur leurs pas et de tourner deux fois à droite puis de suivre l'embranchement à gauche devant une fontaine.

Ce que ne dit pas ce riche Bourgeois, c'est que cette route même à la sortie de la ville vers une porte gardée par un Soldat endormi qui ne verra pas arriver les PJ. Au loin, par la porte de la ville, on devine l'ombre d'un petit château en haut d'une colline...

Si les PJ réveillent le Soldat pour lui parler, celui-ci se montre ivre mort... et leur explique qu'il *“empêche les mauvaises gens de rentrer, pas les fous de sortir”* et leur souhaite bon voyage avant de se rendormir à même le sol.

Chapitre II - Entrer dans le Manoir

A - Arrivée devant le Manoir

Le Manoir est un petit château rectangulaire, la façade fait environ trente mètres de long. Il y a un étage plus un grenier. Il y a une petite construction carrée de trois mètres sur trois et de quatre mètres de haut, avec une simple porte de fer à gauche du Manoir, au milieu d'un jardin fleuri. Aucune lumière, pas de trace d'agitation, aucun bruit. Il n'y a pas de grille, juste un perron de six marches en pierre.

Si les personnages veulent “Ecouter les bruits” on percevra une plainte venant de la petite construction carrée. Cette construction est une Crypte, celle des châtelains. La porte s’ouvre sans problème et donne sur une volée de marches bien éclairées par des torches qui ne se consomment pas. Au bout de deux minutes de descente, on arrive à une salle de 10 mètres de côté contenant 10 sarcophages dont chaque couvercle représente un homme ou une femme gisant.

Vous pouvez laisser les PJ fouiller la Crypte et prendre toutes les précautions qu’ils souhaitent. La plainte entendue précédemment se fait plus forte vers un sarcophage représentant une jeune femme, ou bien elle se fait entendre doucement si les PJ n’avaient rien entendu avant de descendre dans la Crypte et s’ils disent qu’ils sont aux aguets pour écouter quelque chose (pas de jets requis). Si le sarcophage en question est ouvert, une forme vaporeuse en sort, un fantôme.

Il n’attaque pas les PJ, il se contente de se plaindre et fait le tour de la Crypte avant de revenir dans son sarcophage (on peut ré-ouvrir le sarcophage, les événements se reproduiront à l’identique).

Si les PJ n’attaquent pas, il ne leur arrivera rien. S’ils attaquent, ils perdent 1 PV dès qu’ils touchent le fantôme, même avec une arme magique. Normalement, ils arrêteront de frapper pour ne plus perdre de PV, et tout rentrera dans l’ordre. S’ils lancent un Sort, utilisent un objet magique, une potion, ou un Vade-Retro, le Fantôme sauvegarde comme un magicien de Niveau 15 et est insensible au Vade-Retro. En fait, il s’agit d’un piège holographique créé par l’Alchimiste : ce dernier cache certaines potions précieuses dans le sarcophage. A aucun moment les PJ ne peuvent voir ce qu’il y a dans le sarcophage car le Fantôme leur barrera la route.

Enfin, si un PJ prononce le mot “Argousth” récupéré sur les Assassins, le fantôme se fige et s’estompe. Dans le sarcophage ouvert, les PJ découvrent un tas de fioles de toutes couleurs, de toutes formes, sans étiquettes. Ils peuvent en emporter mais une seule, car une fiole prise reprend sa place en s’envolant dans les airs et en retombant dans le sarcophage dès que l’on en touche une autre... il faut un second mot de commande pour porter plusieurs fioles, et les PJ ne l’ont pas. Enfin, nul d’entre eux n’arrivera à les déboucher car elle sont scellées par magie.

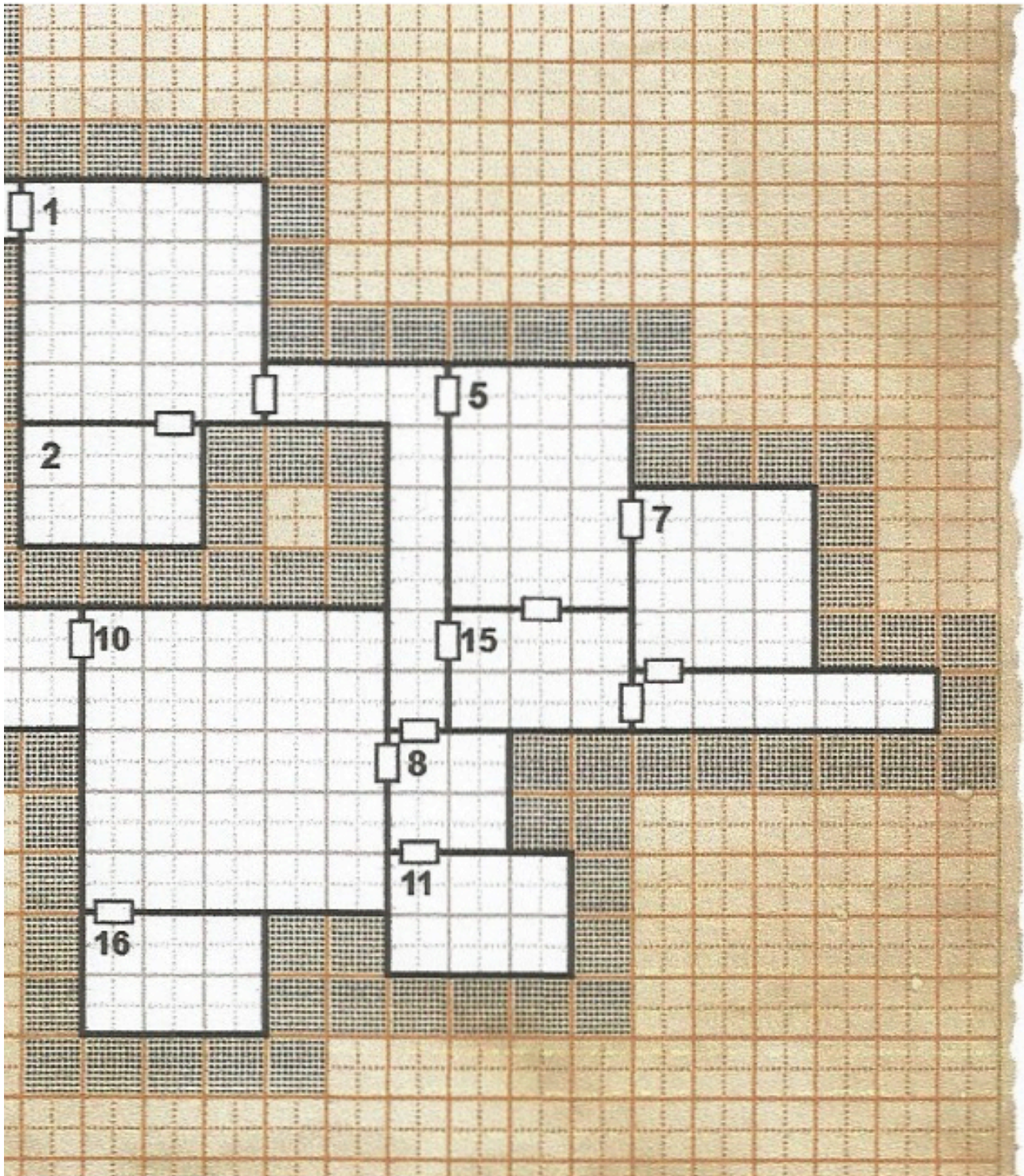
Au bout du compte, les PJ sortiront de la Crypte et se dirigeront vers l’entrée principale du Manoir (s’ils en font le tour, ils ne verront aucun autre moyen d’entrer, fenêtres murées, hermes à la base du toit devant les cheminées, murs lisses, etc...).

B - Le rez-de-chaussée

Plan du premier niveau du Manoir

Les pièces accessibles aux PJ ne recouvrent pas le Manoir tout entier : comme ils l’apprendront à la fin de l’aventure, le laboratoire de l’Alchimiste est fait d’une seule grande pièce sur deux niveaux qui fait le tour du Manoir, les autres salles étant renfermées à l’intérieur de la construction.

Echelle du plan : 1 grand carré = 2 mètres de côté. Hauteur des plafonds : 3 mètres.



1 - hall d'entrée.

Une fois entrés, les PJ entendent un violent bruit métallique : à leur droite, longeant le mur extérieur, un grand escalier conduisant à l'étage supérieur est soudain barré par une herse munie d'une forte serrure. Et derrière eux, la porte d'entrée de Manoir est dissimulée sous une plaque d'acier. Le hall est vaste, poussiéreux, plein de meubles cassés, éclairé chichement par un lustre dont il manque la moitié des bougies. On reconnaît un bureau, une table, une armoire, deux fauteuils, deux tables basses. Une fouille rapide ou non permet de découvrir un parchemin dans le vieux bureau (5 chances sur 6 avec 1D6 de le trouver, le MD lancera le dé). C'est un parchemin de Verrouillage Magique. Il ne nécessite

pas de Lecture de la Magie car l'Alchimiste a traité le parchemin afin de pouvoir le lire sans effort, puis l'a tout bêtement oublié en démenageant certaines affaires du RDC vers son laboratoire.

Pour sortir du hall, il y a l'escalier, muni d'une forte serrure neuve et inaccessible pour le moment (l'escalier est en bon état, il y a des traces de pas sur la poussière, preuve que quelqu'un l'utilise régulièrement), la porte conduisant vers la pièce 2 et un couloir sans porte. la clef de la serrure pour ouvrir la grille de l'escalier est dans la pièce 11.

2 - le petit salon

Quel contraste avec le hall ! Une pièce richement décorée, tapissée avec goût, une table basse dorée, des tabourets avec des coussins de velours, et se levant pour accueillir les PJ, cinq Squelettes en armure ternies armés d'épées rouillées...

SQUELETTES (Dés de Vie 2, PV 13 / 12 / 12 / 12 / 11, Dégâts 1D8, CA 2, Bravoure 12)

Les Squelettes dirigent leurs attaques vers le porteur du coffret d'acajou, mais faites en sorte qu'il ou elle ne subisse pas d'un coup les 5 attaques ! Après le premier round, ou chacun affronte un adversaire, dites aux joueurs : *"Les Squelettes tournent leurs regard vers [nom du PJ] et tentent de se rapprocher, ils veulent visiblement s'en prendre à lui en particulier"*.

Après la bataille, les PJ devraient normalement en déduire que le porteur du coffret est visé. A eux de décider de la conduite à tenir ensuite, par exemple entourer le porteur pour le protéger, ou donner le coffret au plus fort d'entre-eux.

Les PJ peuvent fouiller le salon, ils y trouvent du vin de qualité près de la table basse (10 po la bouteille, 3 bouteilles). Il y a deux tiroirs dans la table basse, l'un d'eux est piégé : la poignée se hérissé de piquants empoisonnés et le PJ doit se sauvegarder contre le Poison ou perdre la moitié de ses PV arrondis au chiffre inférieur (le poison a été déposé il y a très longtemps et n'est pas aussi efficace que prévu). Dans ce tiroir, des bracelets et des bagues (10 objets, 50 po par objet). L'autre tiroir, non piégé, contient des petits verres en cristal.

Les tapisseries ont des motifs chatoyants et presque animés par une volonté qui leur est propre et si un PJ déclare observer la tapisserie, il aura la tête qui tourne et aura un malus de -2 au D20 pour Toucher au prochain combat. Même chose si quelqu'un s'avise de goûter le vin car il est très alcoolisé, mais dans ce cas un jet d' 1D20 sous le score de Constitution ou un Jet de Sauvegarde contre le Poison (à choisir en fonction de la meilleure chance de réussite) permet d'éliminer rapidement les effets de la boisson.

- le couloir

Pas de dangers dans ce couloir lambrissé et bien éclairé. Une porte en bois sculpté conduit vers la pièce 5, une autre en bois marqueté vers la pièce 8.

5 - La cuisine

Une cuisine à l'abandon et poussiéreuse attend les PJ.

Toutefois, un feu brûle dans la grande cheminée et un fauteuil est placé au coin du feu. Un homme y est assis, on le voit de dos, il lit un livre, il ne semble pas avoir entendu les PJ.

A la moindre action ou parole des PJ, l'homme se lève. On peut alors voir son visage hideux de Goule.

GOULE (Dés de Vie 4, PV 21, Dégâts Spécial, CA 6, Bravoure 12)

Si les PJ ne sont que trois, la Goule attaque. Si les PJ sont quatre ou plus, elle préférera fuir, dans la pièce 7 qu'elle barricadera. Il sera impossible d'entrer, sauf en défonçant la porte. La Goule combattra alors le groupe.

La Goule paralyse ceux qu'elle a touchés (sauf les Elfes), les victimes restant paralysés 1D6+2 tours. Si par malheur tout le monde est paralysé par la Goule sans que celle-ci soit tuée, elle traînera par les pieds un des PJ dans la pièce 7 et le dévorera vivant. Décrivez l'horrible repas de la Goule, et laissez ensuite un des PJ sortir de sa paralysie même si le temps n'est pas écoulé : il pourra surprendre la Goule dans son festin et la tuer d'un coup sans avoir à lancer le D20 pour Toucher.

Il n'y a pas de Trésor dans la pièce 5.

7 - Le cellier

Il est vide. Une odeur de putréfaction emplit cependant la pièce, car au fond, sous 50 cm. de terre, la Goule de la pièce 5 a enterré quelques restes de ses proies, trois humains. Découvrir les cadavres n'apporte rien aux joueurs, mais un Clerc qui penserait à leur donner des sacrements pour le repos de leur âme pourra bénéficier d'une prime de 50 Points d'Expérience en fin d'aventure.

- le petit couloir derrière le cellier

Un ancien couloir, muré au bout. Il est mal consolidé et il y a 10% de chance pour qu'une grosse pierre tombe d'un coup sur un PJ (1 Point de Dégâts). Pas d'objets ni de Trésors.

8 - Le bureau

Cette pièce contient un grand bureau et un fauteuil, derrière le bureau une arcade ouvre sur la pièce 11, une bibliothèque. Impossible de déchiffrer les livres, tous codés ou écrits dans des langues anciennes, sans un Sort de Lecture des Langues (Version BECMI) ou Lecture des Idiomes Etrangers (version B/X), ou un jet de Déchiffrage d'un Voleur. Par hasard, le livre déchiffré concerne les "Fioles Féériques". Si les PJ ont récupéré une fiole dans le sarcophage de la Crypte avant d'entrer dans le Manoir, ils peuvent enfin savoir à quoi elle correspond. Les fioles conservées dans le sarcophage sont des extraits de sang de Fées mélangé à divers ingrédients. Ces fioles donnent des pouvoirs féériques mais le livre est très vague sur les effets provoqués, comme s'il s'agissait de ne pas en parler aux

profanes, tout en supposant que le lecteur avisé saurait comprendre les sous-entendus du texte. De plus, les PJ apprennent le mot de commande qui permet de porter sur soi plusieurs de ces fioles : "Nighousta".

Si un PJ veut boire la potion qui a été prise dans la Crypte, il réduira simplement de taille jusqu'à devenir un petit être ailé de 20 cm de haut, pouvant voler jusqu'à 3 mètres de hauteur et se déplaçant à la vitesse d'un humain. Il aura accès à tous les Sorts de Magicien Niveau 1 à 5 sans limitations (le MD laissera le Manuel à disposition du joueur pendant l'aventure), ses Points de Vie doubleront, et les effets de cette potion se dissiperont dès qu'il sera sorti du manoir.

Si les PJ ont la présence d'esprit d'envoyer leur ami devenu un être féérique vers la grille du hall afin d'explorer les marches, le petit être fera un malaise en approchant de la grille : il expliquera que la serrure a été forgée en incorporant au métal des herbes particulières répulsives qui l'empêche de franchir cette limite. Si plus tard la grille est ouverte, la serrure disparaît d'elle-même, libérant le passage pour le PJ-fée.

10 - La chambre de torture

La pièce est très grande, absolument vide. Sur les murs, des chaînes, des traces de sang frais ou séché. Contre un des murs, des instruments de torture soigneusement rangés.

Une petite pièce dans le coin, fermée par une porte renforcée de métal, servait de cachot (elle n'a pas de numéro sur le plan). Elle ne comporte aucune issue. Il n'y a qu'une paille.

11 - La chambre d'ami

C'est une chambre confortable, avec une cheminée (mais le feu est éteint), sans issues. Elle est éclairée par une boule magique immobile près du plafond. Rien de valeur dans cette pièce. Sous l'oreiller du lit confortable, une grosse clef. Dites aux PJ qu'ils remarquent immédiatement que cette clef a la forme de la serrure de la grille du hall devant l'escalier.

Plus qu'à faire le chemin en sens inverse et à monter les marches...

Comme indiqué dans la description de la pièce 8, une fois la grille ouverte la serrure disparaît.

15 - La cave

Pour accéder à la pièce 15, il y a une pente qui descend assez rapidement : en fait on devine un escalier, mais comblé par des éboulis de terre. La cave est vide, mais un PJ qui veut descendre la pente a 20% de chance de glisser et de se faire mal (1 Point de Dégâts en cas de chute). Pas d'objets ni de Trésors.

16 - La tanière de l'Ours-Hibou

Cette pièce sert de refuge à un Ours-Hibou apprivoisé par l'Alchimiste.

Lorsque les PJ entrent, ils découvrent une paillasse avec une mangeoire. Au fond, au milieu du mur, un miroir de deux mètres de large et trois mètres de haut laisse entrevoir la ville de Valbourg, comme dans une illusion ou un léger brouillard, ou comme si le décor était façonné derrière la glace du miroir. Et soudain, courant vers eux, un Ours-Hibou remonte les rues de ce décor et s'arrête derrière la vitre. Puis il entre lentement dans sa tanière... le miroir est un passage entre la ville et le Manoir.

Les personnages ont le temps de fuir et de barricader la porte avec des outils de torture de la pièce **10** (chaînes, chevalets en bois, etc...).

Une autre possibilité est de briser le miroir avant que l'Ours-Hibou ne soit complètement entré dans la pièce. Il faut porter deux attaques victorieuses contre le miroir, qui a une CA de 3. S'il est brisé, l'Ours-Hibou est littéralement coupé en deux, une moitié de lui tombe du côté de la ville, une autre dans son antre.

Les PJ peuvent aussi attaquer l'Ours-Hibou qui ne se défendra pas pendant 3 rounds, le temps de sortir du miroir.

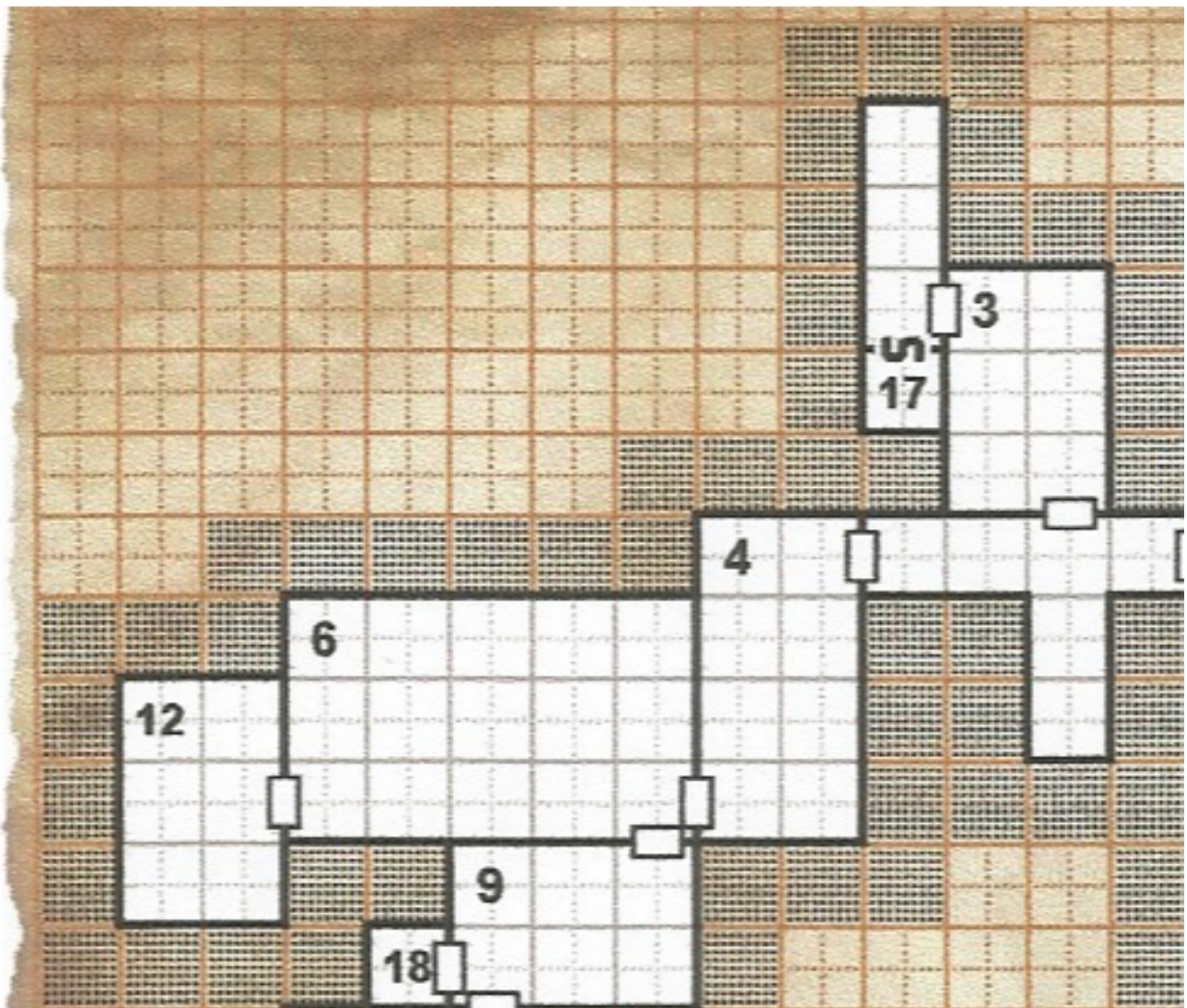
OURS-HIBOU (Dés de Vie 5, PV 26, deux attaques, Dégâts 1D8, CA 5, Bravoure 9)

L'Ours-Hibou ne mord pas : il est domestiqué par l'Alchimiste et porte une muselière. Il attaque deux fois par round avec ses pattes. Il peut tenter de fuir s'il perd plus de la moitié de ses points de vie : si son test de bravoure échoue, il retourne dans le miroir, et cette fois la sortie se fait plus vite que l'entrée, on ne peut lui infliger une blessure supplémentaire.

Si les PJ ont vaincu l'Ours-Hibou sans briser le miroir, ce dernier se ternit à la mort du monstre et nul ne peut plus le franchir : l'Alchimiste ayant prévu l'éventualité du décès de sa créature, il a lié l'existence du portail magique à sa survie.

C - L'étage

Plan du deuxième niveau du Manoir



Une fois en haut de l'escalier, le palier donne sur un couloir, avec deux portes et un cul-de-sac. Au fond du cul-de-sac, une console, sur laquelle sont disposés en vrac des parchemins : factures, listes de produits, plumes, encriers...

Tout l'étage est tendu de velours rouge, les plinthes sont dorées, le parquet de chêne est neuf, les portes admirablement sculptées de motifs floraux, et incrustées d'ivoire et de cornaline.

Aucune porte n'est verrouillée sauf la porte de la pièce 3 donnant sur la pièce sans numéro à côté de la porte secrète. La clef est cachée dans la pièce 18.

3 - Le salon de musique

Un salon doté de chaises dont les murs sont couverts d'instruments de musique de toutes sortes. Rien de particulier.

La porte au fond de la pièce ne s'ouvre pas. Les PJ auront beau tout tenter, même les Sorts éventuellement lancés par le PJ-fée, rien n'ouvrira cette porte. La serrure est dorée à l'or fin et ressemble à un simple petit trou.

Si les PJ essaient d'ouvrir la porte pendant au moins 2 tours de jeu, ils entendront une voix appeler à l'aide. Puis une autre leur demander de faire vite. Les PJ peuvent tenter de communiquer mais seuls des cris au secours leurs répondent. Ils doivent ressortir de la pièce.

4 - La bibliothèque

Encore une bibliothèque, mais classique cette fois : uniquement des romans, majoritairement des histoires de chevalerie et d'amour.

Il y a 30% de chances pour qu'un PJ (lancez les dés pour tous les PJ) ouvre un livre maudit : en voyant une image d'un chevalier dans la forêt, il sera aspiré par le livre, qui se referme sur lui. Les autres PJ en ouvrant l'ouvrage verront l'image de leur ami aux côtés du Chevalier se battant devant un Dragon. Ils ne peuvent l'aider.

Durant cet épisode, le PJ apparaît donc aux côtés d'un preux chevalier qui lui crie :

-"Allons, mon fidèle écuyer, ma lance ! Nous vaincrons ou nous mourrons !"

Le dragon est en fait rapidement vaincu par le Chevalier, mais dans un râle d'agonie crache du feu sur le PJ ! Une Sauvegarde contre le Souffle du Dragon est nécessaire, sinon le PJ meurt. S'il survit, il réapparaît aussitôt dans la bibliothèque.

6 - La salle de réception.

Une grande table et des chaises, des mets délicats, un éclairage somptueux, rien ne manque. Une voix féminine dit *"J'arrive dans un moment"* lorsque les PJ sont tous dans la pièce.

Sortant alors de la pièce 9, une jeune fille à la beauté irréelle entre dans la salle de réception.

- "Bienvenue ! Vous m'apportez mon cadeau, je crois... une escorte pour mon précieux coffret, je savais que je pouvais compter sur Abigor".

Si les PJ tendent le coffret à la jeune femme, elle l'ouvrira avec une petite clef qu'elle porte sur elle, puis d'un air satisfait ira le ranger rapidement dans la pièce 18 puis invitera les PJ à passer à table. C'est alors qu'elle ouvrira une énorme bouche d'où pointent des crocs ensanglantés. C'est une Vampire. Et les PJ se rendent alors compte que la nourriture sur la table est constitué de morceaux de viande crue sanguinolents.

Devant l'hésitation probable de ses "invités", la Vampire s'arrête de manger et une grimace affreuse lui barre aussitôt le visage :

- *"Vous n'êtes pas nos invités... où est Abigor ? Qui êtes vous ? C'est l'Alchimiste qui vous envoie ? Soyez maudits !!!"*

Elle passe aussitôt à l'attaque. Notez que si les PJ discutent ou hésitent avant de donner le coffret, elle attaque également après avoir dit la même phrase.

VAMPIRE (Dés de Vie 7, PV 35, Dégâts 1D10+2, CA 6**, Bravoure 12, réaction au Vade Retro Spécial**)

* sa CA est particulière : elle augmente de 1 point à chaque blessure, car la créature s'affaiblit.

** un Vade-Retro ne la repousse pas ni ne la détruit mais diminue sa CA d'1 point.

Cette jeune fille Vampire n'a pas les pouvoirs des véritables Vampires, elle est subordonnée à un Maître et ne peut que frapper de ses ongles puissants comme de serres et coupants comme des rasoirs, en ne portant qu'une attaque. Elle est en furie et fanatisée, elle ne fuira pas.

Une fois tuée, elle tombe en poussière.

9 - La chambre de la femme Vampire

C'est une pièce vide, avec juste un cercueil posé sur le sol, au milieu. Le cercueil contient une fine épée dorée. C'est une Epée Magique +2 Charme-Personne. Impossible de le deviner et de s'en servir avant de l'avoir faite analysée par un spécialiste en ville, toutefois le PJ-fée pourra la reconnaître (90% de chance).

12 - La cuisine

Contrairement à la cuisine du rez-de-chaussée, celle-ci est parfaitement fonctionnelle.

Cependant, les mets qui y sont préparés sont hideux, répugnants, infâmes... chaque PJ entrant dans la pièce doit réussir un jet de Sagesse ou vomir. Un pauvre PJ malade ne perd pas de Points de Vie mais doit se reposer un tour de jeu pour se remettre de ses émotions.

18 - Le boudoir

Visiblement, c'est le boudoir de la jeune femme : robes, miroir d'argent qui est voilé par un tissu épais - la jeune fille était un Vampire... - console, nécessaire de toilette. Aucun objet de valeur cependant. La clef de la porte au fond de la salle **3** est cachée derrière le miroir de la console, une fine tige d'or soudée à une clef standard en fer.

Pour finir, si les PJ veulent savoir ce qu'il y a dans le coffret : une poudre scintillante qui est nécessaire à la femme Vampire, un cadeau de son Maître, le fameux Abigor, comme le précise un billet doux fixé à l'intérieur du couvercle. Impossible pour les PJ de savoir à quoi sert cette poudre, même le PJ-fée l'ignore.

Chapitre III - Dénouement

A- la pièce sans nom

Enfin, le coffret a été livré à son destinataire - même si maintenant elle est morte - il n'y a pas de raison pour s'attarder peuvent penser les joueurs. Mais la porte extérieure du Manoir est fermée, le miroir de l'Ours-Hibou est inutilisable... la seule chose à faire semble être d'entrer dans la pièce derrière la salle 3.

Il s'agit d'une pièce en longueur. A gauche, un vieil homme est enfermé dans une cage. A droite, un Vampire maigre et repoussant est assis au milieu d'un pentacle. Ils se mettent à parler en même temps à toute vitesse, les PJ n'y comprennent rien. Enfin le vieil homme a une quinte de toux et le Vampire en profite pour s'adresser clairement aux PJ :

- *"Libérez-moi ! Je sais ce que je suis mais je vous promets de ne pas vous faire de mal ! Je souffre trop ! Cet homme, l'Alchimiste, est si maléfisant que je pensais trouver en lui un allié de choix, mais il m'a trompé ! Il préparait ma mort pour assouvir sa soif de puissance, il voulait se servir de mon corps pour confectionner une de ses potions ! Pitié, cet homme est plus dangereux que je ne le serai jamais ! Il faut le détruire ! J'ai pu l'enfermer dans cette cage, mais le fourbe avait dissimulé grâce à une peinture invisible ce pentacle que vous voyez maintenant couvert de poussière et visible à vos yeux... tuez-le ! Sortez-moi de ce cauchemar !"*

Sortant enfin de sa quinte de toux, le vieillard lance d'une voix terrible un mot magique, et le Vampire se tait, comme privé de parole.

- *"Ne l'écoutez pas ! C'est ce monstre qui a transformé ce manoir, un lieu de recherches et de méditation, en antichambre de la non-vie ! Détruisez-le ! Il vous suffit de tracer un cercle autour du pentacle pendant que je réciterai une ultime formule et ce démon disparaîtra à jamais !"*

C'est aux PJ de choisir.

Ils peuvent tuer l'Alchimiste de sang froid et libérer le Vampire en effaçant un peu du pentacle, ou libérer l'Alchimiste et tracer un cercle mortel pendant que le vieil homme psalmodiera une incantation.

B - Si les PJ délivrent le Vampire

Celui-ci se rue vers la cage et égorge l'Alchimiste, puis le vide de son sang. La misérable et répugnante créature enfermée dans le pentacle redevient alors un homme jeune, vigoureux, beau et charmeur.

Si un ou des PJ sont morts, le Vampire demande au groupe de l'attendre. Il sort de la pièce et va chercher le coffret de poudre scintillante. Il en lance une pincée en l'air et les corps des PJ défunts apparaissent, puis les PJ ouvrent les yeux : ils sont vivants.

- *" Je devrais vous tuer : vous avez assassiné ma compagne. Mais vous avez sauvé le monde d'une menace épouvantable. L'Alchimiste allait bientôt maîtriser des secrets inavouables. Aussi je vous dois beaucoup malgré mon chagrin. La porte d'entrée est ouverte : partez, je vais détruire ce Manoir définitivement, afin que nul ne reprenne les recherches de ce monstre".*

Si les PJ sont tous en vie à la fin de l'aventure, le Vampire leur tient le discours suivant :

-" Je devrais vous tuer : vous avez assassiné ma compagne. Mais vous avez sauvé le monde d'une menace épouvantable. L'Alchimiste allait bientôt maîtriser des secrets inavouables. Aussi je vous dois beaucoup malgré mon chagrin. Voici quelque chose pour vous."

Le Vampire leur tend des pendentifs, un par PJ, représentant des entrelacs ciselés très complexes :

-" Ces bijoux signifient pour certaines créatures de la Nuit que vous êtes mes protégés. ils ne vous feront pas de mal tant que vous les aurez sur vous. La porte d'entrée est ouverte : partez, je vais détruire ce Manoir définitivement, afin que nul ne reprenne les recherches de l'Alchimiste à l'avenir".

Ce Vampire, Abigor, peut de nouveau rencontrer les PJ dans d'autres aventures. C'est un Vampire puissant à la tête d'une troupe de morts-vivants. il ne va pas détruire le manoir comme il le prétend mais l'utilisera comme base fortifiée pour lui et ses disciples. La ville de Valbourg va vivre des temps difficiles sous la coupe du Vampire...

Voici ce que dira le MD aux joueurs dès qu'ils sortent du Manoir : *"Quelques jours plus tard, vous traversez la ville, quand vous croisez un homme qui discute en revenant du marché avec un camarade et lui dit : - C'est bizarre quand même, cette jeune Valianne qui était fraîche comme la rose, tomber si vite malade, comme si elle avait été vidée de son sang..."*

B - Si les PJ délivrent l'Alchimiste

Celui-ci tend une craie rouge à un PJ et lui demande de tracer un cercle autour du pentacle enfermant le Vampire, puis il récite une formule magique. La misérable et répugnante créature tombe en poussière en poussant des cris affreux.

-" Merci ! je vous dois beaucoup. Je vous dois plus que la vie, et je vais vous récompenser. Suivez-moi."

L'Alchimiste descend ouvrir la porte du Manoir, et guide les PJ jusqu'à la Crypte où se trouvent les fioles féériques. Il commande au Fantôme de rester tranquille puis donne à chaque PJ une fiole. Au choix des joueurs : rapidité, invulnérabilité, ESP, forme gazeuse, invisibilité, guérison. Chaque fiole contient 5 doses. Il ne donnera pas de potions plus puissantes de peur qu'elles ne soient pas utilisées à bon escient.

Une fois les PJ partis, l'Alchimiste ressuscite les deux Vampires avec la poudre contenue dans le coffret et les enferme dans la suite de la jeune femme (pièces **4, 6, 9, 12, 18**) espérant faire d'eux des esclaves. S'il y parvient un jour, il sera à la tête d'une armée de Vampires... en attendant, il se passera de longues années, mais peut-être les PJ rencontreront-ils de nouveau l'Alchimiste malfaisant qui allait chercher la nourriture des ses Vampires en ville via son Ours-Hibou. Quoiqu'il en soit, le MD dira aux joueurs une fois qu'ils auront quitté l'Alchimiste : *"Quelques jours plus tard, vous traversez la ville, quand vous croisez un homme qui discute en revenant du marché avec un camarade et lui dit :- Je te jure ! Un Ours-Hibou ! Le pauvre Séraphin, il en est malade, il jure ses grands dieux qu'il a bien vu ce monstre emporter sa femme et disparaître comme ça dans la rue sans explication..."*